IM-DOL-GM4P-NOE

# MARIO KART™ Double Dash!!™




SPIELANLEITUNG

Art. Nr. 1622540M 1204/S&L [0703/NOE-D/GCN]

*Dieses Qualitäts-Siegel ist die Garantie dafür, dass du Nintendo-Qualität gekauft hast. Achte deshalb immer auf dieses Siegel, wenn du Spiele oder Zubehör kaufst, damit du sicher bist, dass alles einwandfrei zu deinem Nintendo-System passt.*




Wir freuen uns, dass du dich für die MARIO KART™: DOUBLE DASH!!™ Game Disc für dein NINTENDO GAMECUBE™-System entschieden hast.

**WARNUNG: Bitte lies vor Inbetriebnahme des Geräts, der Game Disc und des Zubehörs unbedingt die Warnhinweise durch, die diesem Produkt beiliegen. Diese Anleitung enthält wichtige Sicherheitsvorschriften.**

**Bitte lies die Spielanleitung sorgfältig durch, damit du viel Freude an deinem neuen Spiel hast. Sie beinhaltet zudem wichtige Garantie- und Service-Informationen. Hebe diese Anleitung zum Nachschlagen gut auf.**




**DIESER SPIELTITEL UNTERSTÜTZT GLEICHZEITIGES SPIELEN FÜR BIS ZU VIER SPIELER UNTER VERWENDUNG DER ENTSPRECHENDEN ANZAHL VON CONTROLLERN.**




**DIESER SPIELTITEL ERFORDERT EINE MEMORY CARD (SPEICHERKARTE), UM SPIELSTÄNDE, -EINSTELLUNGEN ODER -STATISTIKEN ABZUSPEICHERN.**




**DIESER SPIELTITEL IST KOMPATIBEL MIT DEM NINTENDO GAMECUBE BREITBAND-ADAPTER.**

UM SPIELE, DIE MIT EINEM DOLBY SURROUND PRO LOGIC II-LOGO GEKENNZEICHNET SIND, IN MEHRKANAL-SURROUND WIEDERZUGEBEN, IST EIN DOLBY SURROUND PRO LOGIC II- ODER EIN DOLBY SURROUND PRO LOGIC-DEKODER ERFORDERLICH. DIESE DEKODER SIND SEPARAT ERHÄLTLICH.









# Inhalt







# Double Dash Grand Prix!
# Doppelte Besetzung – Doppelter Spaß!

*Und wieder findet ein erstklassiges Motorrennen im Pilz-Königreich statt! Allerdings mit einer spektakulären Änderung...*

***JEDES KART NIMMT NUN ZWEI FAHRER AUF!***

*Fahrer aus dem gesamten Königreich haben sich auf den Weg gemacht, um sich ihre Fahrkünste zu beweisen. Welches Duo wird wohl das schnellste sein?*



## Fahrer-Duo wählen!

Die Karts nehmen zwei Fahrer auf: Einer sitzt vorne, der andere hinten! Der vordere Fahrer steuert das Kart, während der hintere sich um den Einsatz der Items kümmert. Die Kombination der Fahrer liegt ganz in deiner Hand! Logisch erscheint es, die Brüder Mario und Luigi zusammen fahren zu lassen. Aber wie wäre es mit einem Duo bestehend aus Mario und seinem Erzfeind Bowser?



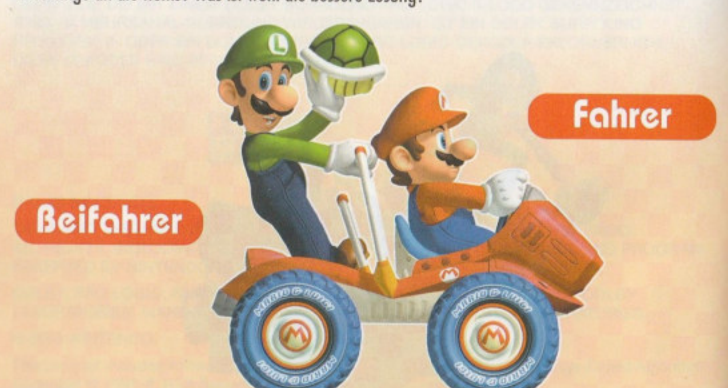
## Doppelt so viel Items – Doppelt so viel Spannung!

Jeder der Fahrer kann ein Item erhalten. Also kannst du für deine Gegner jetzt zwei Überraschungen gleichzeitig bereithalten. Versperr deinen Widersachern mit einem Doppel-Bananenwurf die Straße oder rücke ihnen, wenn sie vor dir fahren, mit zwei hintereinander geworfenen Roten Panzern zu Leibe. Setze Items und deinen Einfallsreichtum ein, um strategisch Chaos zu stiften.



## „Teamwork" ist das Zauberwort beim Team-Modus

Die Devise „Ein Kart = Ein Spieler" gilt nicht mehr! In **Einspieler-Modi** kontrolliert jeder Spieler ein Kart. Im **Team-Modus** jedoch tun sich zwei Spieler zusammen, um die Herrschaft über die Strecke zu gewinnen! Jeder Spieler steuert einen Fahrer. Alte Mario Kart-Hasen ans Steuer und die Frischlinge an die Items? Was ist wohl die bessere Lösung?






# Steuerung (Einspieler-Modus)

**Control Stick**

Steuern

◀▶
Je weiter der Control Stick nach links oder rechts bewegt wird, desto stärker lenkt das Kart in diese Richtung.

▲▼
Werfen von Items nach vorn oder hinten


Auswahl im Menü-Bildschirm

 Dieses Icon weist auf die Belegung im Menü-Bildschirm hin.
(Nur Spieler 1 kann die Auswahl im Menü-Bildschirm treffen.)



**L- oder R-Taste**

L- oder R-Taste gedrückt halten und gleichzeitig den Control Stick betätigen ◀▶, um zu driften.

**Z-Knopf**

**Position im Kart**
Wechsel der Fahrerposition von vorn nach hinten und umgekehrt

**X- oder Y-Knopf**

Einsatz von Items durch den Beifahrer

**START/PAUSE**

Unterbrechen des Rennens, um das **Pausen-Menü** aufzurufen
(nur Spieler 1)

**B-Knopf**

**Bremsen/Rückwärts**
Drücke den B-Knopf, um während des Rennens zu bremsen. Wenn du angehalten hast, drücke den B-Knopf, um rückwärts zu fahren.


Widerrufen einer Menüauswahl

**A-Knopf**

Beschleunigung


Bestätigung der Menüauswahl

### START/PAUSE

Rennen pausieren, um ins **Pausen-Menü** zu gelangen

Nur Spieler 1 kann die Auswahl auf dem Menü-Bildschirm treffen (S. 5).

### L- oder R-Taste

**Fahrer:**
Drücke und halte die L- oder R-Taste und betätige den Control Stick ◀▶ zum Driften.

**Beifahrer:**
Slide-Attacke

### Control Stick

**Fahrer:**



Je weiter der Control Stick nach links oder rechts bewegt wird, desto stärker lenkt das Kart in diese Richtung.

**Beifahrer:**



Werfen von Items nach vorn oder hinten

### Z-Knopf

Drücken ihn beide Spieler gleichzeitig, wechseln die Fahrer die Plätze.

### X- oder Y-Knopf

**Fahrer:**
Item an Beifahrer weitergeben

**Beifahrer:**
Items einsetzen

### A-Knopf

**Fahrer:**
Beschleunigung

**Beifahrer:**
Vollführe einen Double Dash!! (S. 9).
Items einsetzen

### B-Knopf

**Fahrer:**
Bremsen/Rückwärts fahren

**Beifahrer:**
Items einsetzen

### Spezial-Steuerung im Team-Modus

**Slide-Attacke**

Slide mit dem Kart schnell nach rechts oder links, wenn du angreifst. Erwischst du einen Gegner, der Items hat, kannst du ihm diese so stehlen!

Beifahrer: L- oder R-Taste





## WIEDERHERSTELLUNG DER NEUTRALEN POSITION DES CONTROLLERS

Sollten die L- oder R-Tasten gedrückt sein oder sich der Control Stick oder C-Stick nicht in der neutralen Position befinden, wenn du die Stromversorgung einschaltest, kann dies zu Fehlfunktionen während des Spielens führen.

Um die ursprüngliche, neutrale Position wieder herzustellen, musst du zunächst sämtliche Knöpfe, Tasten und Sticks loslassen. Vergewissere dich, dass sich der Control Stick und der C-Stick in der neutralen Mittelposition befinden. Halte danach gleichzeitig den X-Knopf und den Y-Knopf in Verbindung mit START/PAUSE für mindestens drei Sekunden gedrückt.



# Fahrtechnik

Hier sind einige Tricks, die das Rennen noch spannender machen.



## Driften



Du kannst mit deinem Kart seitlich in einen **Power-Slide** driften, indem du entweder die L- oder R-Taste drückst und gleichzeitig den Control Stick nach links oder rechts bewegst.

Mit **Driften** kannst du um die Kurve fahren, ohne dass du an Geschwindigkeit verlierst.

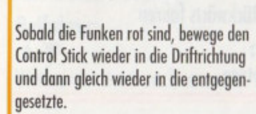
## Mini-Turbo

Durch diesen Trick kannst du einen Mini-Turbo auslösen. Die Steuerung dafür unterscheidet sich im **Einspieler-Modus** und **Team-Modus**.

**Steuerung**



**Einspieler-Modus** | **Team-Modus**





Einspieler-Modus: Bewege während des Driftens den Control Stick kurz entgegengesetzt zur Driftrichtung.

Team-Modus: Wenn der Fahrer einen Drift fährt, sollte der Beifahrer den Control Stick entgegengesetzt zur Driftrichtung bewegen.



Einspieler-Modus: Sobald die Funken rot sind, bewege den Control Stick wieder in die Driftrichtung und dann gleich wieder in die entgegengesetzte.

Team-Modus: Sobald die Funken rot sind, sollte der Beifahrer den Control Stick wieder in die andere Richtung bewegen, so dass die Farbe der Funken von Orange zu Blau wechselt.



Einspieler-Modus: Höre auf zu driften, sobald die Funken blau sind, um einen Mini-Turbo auszulösen.

Team-Modus: Sobald die Funken blau sind, kann der Fahrer aufhören zu driften und somit den Mini-Turbo auslösen.



## Turbo-Start



Drückst du den A-Knopf genau in dem Moment, in dem Lakitus' Startsignal auf Grün umspringt, legst du einen **Turbo-Start** hin.

## Double Dash!!



Im **Team-Modus** kann man sogar noch schneller vom Start wegkommen, wenn beide Spieler gleichzeitig einen Turbo-Start hinlegen. Das nennt man dann **Double Dash!!**

## Items klauen

Es gibt drei Arten, Items von deinen Gegnern zu klauen. Vorausgesetzt, der Beifahrer hat selbst kein Item bei sich.



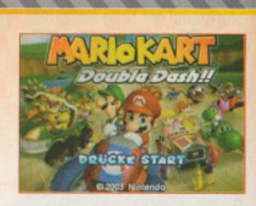


**Kleine Anleitung zum Klauen!**

1. Ein anderes Kart rammen, nachdem ein Pilz benutzt wurde.
2. Ein anderes Kart rammen, nachdem ein Stern benutzt wurde.
3. Ein anderes Kart rammen, indem eine Slide-Attacke gefahren wird.

Falls beide Fahrer des gerammten Karts Items tragen, klaust du nur das Item des Beifahrers. Das Item des Fahrers fällt zu Boden.

# Zu Beginn




Lege die MARIO KART™: DOUBLE DASH!!™-Disc in deinen NINTENDO GAMECUBE ein und schließe den Disc-Deckel. Als Nächstes stecke eine NINTENDO GAMECUBE Memory Card (Speicherkarte) in Steckplatz A und betätige den POWER-Schalter. Im **Titelbildschirm** drückst du START/PAUSE, wenn du gefragt wirst, ob du eine Spieldatei anlegen möchtest. Sobald eine Spiel-Datei angelegt wurde, kehrst du zum **Titelbildschirm** zurück.

Grundsätzlich wird für das Spiel die Spracheinstellung des NINTENDO GAMECUBE übernommen. Das Spiel verfügt über fünf verschiedene Sprachen: ENGLISCH, DEUTSCH, FRANZÖSISCH, SPANISCH und ITALIENISCH. Wenn für den NINTENDO GAMECUBE bereits eine dieser Sprachen ausgewählt worden ist, so wird diese automatisch im Spiel verwendet. Ist aber eine andere Sprache für den NINTENDO GAMECUBE ausgewählt worden, so wird im Spiel standardmäßig der englische Bildschirmtext verwendet. Die im Spiel verwendete Sprache lässt sich verändern, indem die Spracheinstellung des NINTENDO GAMECUBE verwendet wird. Bitte schlage in der Bedienungsanleitung des NINTENDO GAMECUBE nach, falls du weitere Informationen zur Spracheinstellung benötigst.

## Auswahl auf dem Titelbildschirm

**DRÜCKE START:** Spiel starten (S. 11)

**REKORDE:** Alle Rekorde der bisher gefahrenen Strecken werden angezeigt.

**OPTIONEN:** Spieleinstellungen und Controller-Funktionen können geändert werden.

- SOUND: Soll der Sound in MONO, STEREO oder SURROUND wiedergegeben werden?
- LAUTSTÄRKE: Lege mit Hilfe des Control Sticks die Lautstärke fest. Sollte sich der Ton verzerrt anhören, verringere die Lautstärke.
- RUMBLE: Stelle die Rumble-Funktion AN oder AUS.
- ZEITFAHR-GEIST: Schalte den Geist AN oder AUS. (S. 22)
- ITEMS (VS.): Ändere die Item-Einstellungen. (S. 23)
- RUNDEN (VS.): Lege die Anzahl der zu fahrenden Runden selbst fest.

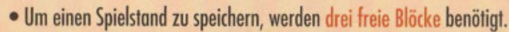
### Speichern

Spieldaten werden gespeichert, wenn du:

- einen GRAND PRIX beendet und einen neuen Rang erreicht hast.
- einen neuen Rekord im ZEITFAHREN erzielt hast.
- Änderungen im **Options-Menü** vorgenommen hast und O.K.! anwählst.

Während dein Spiel gespeichert wird, betätige nicht den POWER-Schalter und entferne nicht die Memory Card (Speicherkarte). Tust du das, könnten deine Spieldaten beschädigt werden.





- Um einen Spielstand zu speichern, werden drei freie Blöcke benötigt.
- Um einen Geist zu speichern, werden fünf freie Blöcke benötigt. (S. 22)

Bitte schlage in der NINTENDO GAMECUBE-Anleitung nach, um Anweisungen zum Formatieren und Löschen von Memory Cards (Speicherkarten) zu erhalten.



## Spiel starten

### 1 Anzahl der Spieler wählen

Es kann mit 1 – 4 Spielern gespielt werden. Jeder Spieler benötigt einen Controller.

### 2 Unterschiedliche Anzahl der Spieler, unterschiedliches Spiel

Die Art des Spiels hängt davon ab, wie viele Spieler an den Start gehen und wie sie sich auf die Karts verteilen.

| Spieler | Duo | GRAND PRIX | ZEITFAHREN | VERSUS | WETTKAMPF |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | S1 | o | o | x | x |
| 2 | S1 vs. S2 | o | x | o | o |
| | [S1 & S2] | o | x | x | x |
| 3 | S1 vs. S2 vs. S3 | x | x | o | o |
| | [S1 & S2] vs. S3 | o | x | o | o |
| 4 | S1 vs. S2 vs. S3 vs. S4 | x | x | o | o |
| | [S1 & S2] vs. [S3 & S4] | o | x | o | o |
| | [S1 & S2] vs. S3 vs. S4 | x | x | o | o |

### 3 Modus auswählen

Verwende den Control Stick, um einen Modus auszuwählen und drücke dann zur Bestätigung den A-Knopf. Als Nächstes wähle eine Kategorie – davon gibt es drei: 50ccm, 100ccm und 150ccm – und bestätige deine Wahl durch Drücken des A-Knopfs. Je größer die Hubraumkategorie, desto schneller die Karts.

### 4 Fahrer und Karts auswählen




Für jedes Kart benötigst du zwei Fahrer. Die Karts, die dir zur Verfügung stehen, hängen von den Fahrern ab, die du wählst. (S. 17)

### 5 Strecke wählen

Wähle die Strecke (oder Arena) aus, auf der du fahren möchtest und schon geht's los!!!

**Zufall**

Bei Punkt 4 kann Spieler 1 auch die Fahrer aller Spieler durch ZUFALL auswählen. Dazu muss er die L- und die R-Taste gleichzeitig drücken, bevor die anderen Spieler ihre Fahrer ausgewählt haben. Die Strecke kann auch hier durch ZUFALL festgelegt werden (Schritt 5). Dies geschieht im **Versus-** wie im **Wettkampf-Modus** auf dieselbe Weise.

**60Hz-Modus**

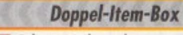
Im Gegensatz zum **50Hz-Modus** wird der **60Hz-Modus** nicht von jedem Fernsehgerät unterstützt. Bei Fernsehgeräten, die den **60Hz-Modus** unterstützen (PAL60-Kompatibilität), kann dieses Spiel mit besserer Bildqualität und klarerer Bildwiedergabe dargestellt werden.
Um den **60Hz-Modus** zu aktivieren, muss 60Hz ausgewählt werden, wenn „DIESE VERSION UNTERSTÜTZT DEN 60HZ-MODUS. BITTE EINEN MODUS WÄHLEN." eingeblendet wird. Wird keine Auswahl getroffen, findet eine automatische Auswahl statt. Das Spiel verwendet anschließend den Modus, der bei der letzten Inbetriebnahme aktiviert wurde. Sollte das Bild nach der Aktivierung des **60Hz-Modus** nicht einwandfrei angezeigt werden, schalte deinen NINTENDO GAMECUBE aus, anschließend wieder ein und wähle den **50Hz-Modus** aus.
Wenn du zum Anschluss ein NINTENDO GAMECUBE RGB-Kabel verwendest und das Fernsehgerät über einen RGB-Eingang und eine PAL60-Funktion verfügt, erfolgt eine sanftere Bildwiedergabe mit reduziertem Flimmern.

# Items

Items erhältst du, indem du die Item-Boxen kaputt fährst, die überall auf der STRECKE oder in der ARENA verteilt sind. Die Items, die du erhältst, werden per Zufall bestimmt. Hier werden die Standard-Items erklärt, die im Spiel vorkommen. Aber vergiss nicht, dass es auch noch Spezial-Items gibt.
(Mehr über diese Items findest du auf S. 14 – 16)

### Item-Box


Fahre eine von ihnen kaputt und der Beifahrer bekommt ein Item.



### Doppel-Item-Box


Fahre eine davon kaputt und beide, Fahrer wie Beifahrer, bekommen ein Item.

**Items tragen**

Fahrer, die schon Items tragen, wenn eine Item-Box oder Doppel-Item-Box getroffen wird, bekommen kein weiteres Item hinzu.

## Items auf der Straße

Manchmal gehen Items verloren, wenn das Kart umkippt oder rotiert. Falls du gegen solche verlorenen Items fährst, wirst du sofort von ihrer speziellen Eigenschaft beeinflusst.





## Standard-Items

Hier sind die Items aufgeführt, die im **Grand Prix-**, **Versus-** und **Wettkampf-Modus** auftauchen.


Dieses Icon zeigt an, wenn das Item sowohl nach hinten als auch nach vorne geworfen werden kann.

### Grüner Panzer


Grüne Panzer bewegen sich in schnurgeraden Linien. Wenn sie ein Kart treffen, wirbelt dieses im Salto durch die Luft.

### Stachi-Panzer



Dieses Item ist nicht im **Wettkampf-Modus** zu finden.
Dieses geflügelte Wunder jagt dem Duo, das in Führung liegt, hinterher und explodiert, wenn es das Kart gefunden hat. Alle Karts im Umkreis der Explosion werden davon in Mitleidenschaft gezogen.

### Pilz



Diese Pilze verhelfen den Karts zu kleinen Turboschüben.

### Stern


Ein Stern macht das Kart vorübergehend unbesiegbar und erhöht die Spitzengeschwindigkeit um eine Idee. Durch einen Stern geschützte Karts können andere Karts einfach aus dem Weg räumen.

### Banane


Diese rutschigen Schalen können an strategischen Punkten platziert werden, um die Gegner in unvorhergesehene Rotation zu versetzen.

### Roter Panzer


Rote Panzer suchen zielstrebig das Kart vor dir (wenn nach vorne geworfen)! Treffen sie ein Kart, wirbelt es im Looping durch die Luft!

### Schwindel-Box


Dieses irreführende Item sieht genauso aus wie eine echte Item-Box. Wirf sie dort ab, wo deine Gegner eigentlich echte Item-Boxen vermuten.

### Drei Pilze


Die Drei Pilze ermöglichen es dir drei Turboschübe hintereinander auszulösen.

### Blitz


Dieser kraftvolle Blitz trifft alle Gegner gleichzeitig! Er versetzt sie in Rotation, so dass sie ihre Items verlieren. Zusätzlich schrumpfen sie, was ihre Geschwindigkeit reduziert.



# Fahrer und Spezial-Items

Die Fahrer werden nach ihrem Gewicht in drei Klassen eingeteilt: Leicht, Mittel und Schwer.

## Die Spezial-Items

Jedes Original-Duo besitzt ein Spezial-Item, das andere Fahrer nicht bekommen können. Diese Items werden auf dieselbe Weise erlangt wie die Standard-Items auch. (S. 12 – 13)



### Mario — Mittel

Alle kennen ihn, alle lieben ihn – den einzig wahren Mario! Zum GRAND PRIX hat er seine Feuerbälle im Gepäck!

### Luigi — Mittel

Er ist schlanker, nicht so hinterlistig und seine Feuerbälle sind grün! Der von allen geliebte Bruder ist auch mit von der Partie!



**Spezial-Item: Feuerbälle**



Sie teilen sich, nachdem sie geworfen wurden, und springen davon. Dieses pyrotechnische Meisterwerk kann mehrere Gegner auf einmal behindern. Dieses Item kann nach vorn und nach hinten geworfen werden.



### Diddy Kong — Leicht

Seine Stärke liegt in seinem langen Schweif. Donkey Kong hat ihn dazu überredet am GRAND PRIX teilzunehmen.

Direkt aus dem Dschungel gekommen, nutzt DK seine beeindruckende Gestalt, um seine Gegner einzuschüchtern.

### Donkey Kong — Schwer



**Spezial-Item: Megabanane**



Nur DK und Diddy wissen, wo sie diese monströsen Bananen finden können. Einmal auf der Straße gelandet, sind sie schwierig zu umfahren.

### Daisy — Mittel

Dies ist Prinzessin Daisys Debüt auf einer Rennstrecke. Sie ist so liebreizend, dass sie sofort zu einem Idol wurde.

### Peach — Mittel

Normalerweise die personifizierte Anmut, wird Prinzessin Peach, einmal auf die Strecke gelassen, zu einer knallharten Rennfahrerin.

**Spezial-Item: Herz**



Schwebende Herzen umgeben das Kart der königlichen Damen. Und jedes Item, das sie dann trifft, steht ihnen zur Verfügung. Ein schönes und zugleich nützliches Item.

### Parakoopa — Leicht

Parakoopa passt selbst im heißesten Rennen immer gut auf seine Flügel auf.



**Spezial-Item: Drei Panzer (Grün/Rot)**





Koopa und Parakoopa müssen sich keine Sorgen über einen Mangel an Panzern machen. Sie bekommen gleich drei auf einmal!

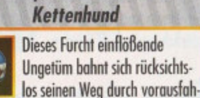


### Koopa — Leicht

Üblicherweise ein treuer Anhänger von Bowser. Aber während eines Rennes ist es vorbei mit der treuen Gefolgschaft.

### Baby Luigi — Leicht

Er ist sehr viel schüchterner als sein großer Bruder. Für ihn ist es das erste Mal, dass er vor großem Publikum auftaucht.



**Spezial-Item: Kettenhund**

Dieses Furcht einflößende Ungetüm bahnt sich rücksichtslos seinen Weg durch vorausfahrende Karts und zieht die Babys mit atemberaubender Geschwindigkeit hinter sich her.



### Baby Mario — Leicht

Baby Mario und Mario... in ein und demselben Spiel?!? Baby Mario hat diesmal sein erstaunliches Haustier dabei.





## Yoshi
Mittel

Er hat sich eine Auszeit genommen und hat Mario von seinem Rücken geworfen. Nun ist Yoshi zu allem bereit!



Mit ihrer schönsten Schleife geschmückt ist auch sie bereit für ein heißes Rennen!



*Spezial-Items: Yoshi-Ei/Birdo-Ei*



Diese Eier rollen über die Strecke und suchen den Vordermann. Wenn sie jemanden erwischen, brechen sie auf und geben drei weitere Items frei.

## Birdo
Mittel

## Bowser Jr.
Leicht

Ein energiegeladener, kleiner Racker, der gewillt ist, aus dem Windschatten seines Vaters auszubrechen.

## Bowser
Schwer

Marios Erzfeind! Wird er sich besser betragen, wenn sein Sohn dabei ist?





*Spezial Item: Bowsers Panzer*



Ein Furcht einflößender, riesiger Panzer! Im Zickzack fegt er über die Strecke und räumt dabei alles aus dem Weg, was nicht ausweicht! Eine Materie gewordene Parabel auf Bowsers Charakter.

## Wario
Schwer

Stolz präsentiert Wario sein lila Kart! Sein Ein und Alles mit einer Spitzengeschwindigkeit von über 400 km/h! Aber für den Mario Kart Grand Prix ist der Motor natürlich gedrosselt worden...

## Waluigi
Mittel

Er liebt Angriffe aus dem Hinterhalt und fühlt sich dann am wohlsten, wenn er Bob-omb in Händen hält.





*Spezial Item: Bob-omb*



Ziele genau und bereite deinen Gegnern eine explosive Überraschung! Vermasselst du es, bist du selbst dran! Dieses Item ist gefährlich!



# Kart-Eigenschaften

So wie die Fahrer sind auch die Karts in drei Klassen eingeteilt: Leicht, Mittel und Schwer. **Fahrer können nicht in Karts fahren, die einer leichteren Klasse angehören als sie selbst.** Diese Grafik verdeutlicht, welche Fahrer in welchen Karts fahren können.

## Fahrer und Karts



Leichte Fahrer

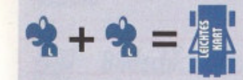


Mittelschwere Fahrer



Schwere Fahrer

**Leichte Fahrer-Duos**




**Mittelschwere Fahrer-Duos**




**Schwere Fahrer-Duos**




### Eigenschaften leichter Karts

Leichte Karts beschleunigen sehr gut, besitzen aber eine geringe Spitzengeschwindigkeit. Jedoch verlieren sie nicht sehr viel an Tempo, wenn sie von der Strecke abkommen.



DUDU-BUGGY



KOOPA-FLITZER

### Eigenschaften mittelschwerer Karts

Mittelschwere Karts beschleunigen durchschnittlich und erreichen ebenso durchschnittliche Spitzengeschwindigkeiten.



ROT-FEUER



HERZCHEN-MOBIL



YOSHI-TURBO

### Eigenschaften schwerer Karts

Schwere Karts beschleunigen sehr langsam, erreichen jedoch wahnwitzige Spitzengeschwindigkeiten. Sie können leichte und mittelschwere Karts einfach von der Strecke rempeln. Doch sie verlieren viel an Tempo, wenn sie von der Strecke abkommen.



DK JUMBO



KÖNIG BOWSER



WARIO-SCHLITTEN

## Verschiedene Modi

Mario Kart: Double Dash!! stellt vier verschiedene Spiel-Modi zur Verfügung.

**GRAND PRIX** Acht Karts treten in vier Rennen gegeneinander an. Am Ende zählt die Gesamtpunktzahl. (S. 19 – 20)

**ZEITFAHREN** Such dir eine Strecke aus und fahre darauf eine festgelegte Anzahl von Runden. Finde heraus, wie schnell du bist. (S. 21 – 22)

**VERSUS** Die Karts, die am Rennen teilnehmen, werden von dir und deinen Freunden gesteuert. Wählt die Strecke, die euch am besten gefällt und los geht's! (S. 23)

**WETTKAMPF** Hier gibt es ebenfalls nur Karts, die von Menschenhand gesteuert werden. Es gibt drei Arten von Wettkämpfen. (S. 26 – 28)

### Das Pausen-Menü (nur für Spieler 1)

Du kannst während des Rennens START/PAUSE drücken, um das Rennen zu unterbrechen, das **Pausen-Menü** aufzurufen und das Spiel abzubrechen.

Auswählen mit dem Control Stick. Bestätigen mit dem A-Knopf.




| | |
|---|---|
| **FORTSETZEN** | Zum Spiel zurückkehren |
| **BEENDEN** | Zum **Titelbildschirm** zurückkehren |
| **ERNEUT FAHREN** | Die Strecke noch einmal fahren |
| **STRECKE WECHSELN** | Zum **Streckenauswahl-Menü** zurückkehren |
| **ARENA WECHSELN** | Zum **Arenenauswahl-Menü** zurückkehren |
| **FAHRER WECHSELN** | Zum **Fahrerauswahl-Menü** zurückkehren |
| **WETTKAMPF WECHSELN** | Zum **Wettkampfauswahl-Menü** zurückkehren |
| **NÄCHSTE STRECKE** | Die folgende Strecke fahren |
| **SIEGEREHRUNG** | Die Siegerehrung anschauen |
| **WIEDERHOLUNG VON ANFANG** | Die Wiederholung, die du gerade siehst, vom Rennbeginn anschauen |
| **NEUSTART** | Dasselbe Rennen nochmals starten |
| **GEIST SPEICHERN** | Geist-Daten speichern (S. 22) |



## GRAND PRIX

Anz. Spieler 1 – 2 / Kategorie 50 – 150 / **TEAM** Ja

Im **Grand Prix-Modus** gibt es drei CUPS. Jeder CUP besteht aus vier Strecken. Auf jeder Strecke wird ein Rennen bestritten. Die acht teilnehmenden Karts kämpfen um den ersten Platz. Dazu müssen sie möglichst hohe Punktzahlen erzielen.

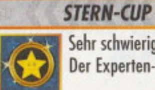
### *Wähle einen Cup*

Im **Cupauswahl-Menü** kannst du einen CUP auswählen.

**PILZ-CUP**
Relativ einfach.
Gut für Anfänger!

**BLUMEN-CUP**

Ein bisschen schwerer.
Für erfahrene Spieler!

**STERN-CUP**

Sehr schwierig.
Der Experten-Cup!

### *Bildschirminformationen*

Es gibt viele Informationen, die während des Rennens auf dem Bildschirm angezeigt werden.




**Wenn zwei Spieler gegeneinander antreten:**

Bildschirm S1

Bildschirm S2







## Grand Prix-Regeln

**Punkte**

Die Fahrer erhalten gemäß ihrer Platzierung im Rennen Punkte. Nach vier Strecken ist ihre Gesamtpunktzahl ausschlaggebend für den letztendlichen Rang.

| 1. | 2. | 3. | 4. | 5. | 6. | 7. | 8. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 10 Punkte | 8 Punkte | 6 Punkte | 4 Punkte | 3 Punkte | 2 Punkte | 1 Punkt | 0 Punkte |

**Ergebnisbildschirm**

Wenn ein Rennen beendet ist, wird angezeigt, welche Platzierung das jeweilige Fahrer-Duo erreicht und wie viele Punkte es dafür bekommen hat.

**Pokale**

Am Ende eines CUPS nehmen die Spieler an einer SIEGEREHRUNG teil, vorausgesetzt, dass ihre Gesamtpunktzahl sie auf einen der ersten drei Ränge bringt. Das erstplatzierte Duo gewinnt einen Goldpokal, das zweitplatzierte Duo gewinnt einen Silberpokal und das drittplatzierte einen Bronzepokal. Nach jeder SIEGER-EHRUNG haben die Spieler die Möglichkeit ihre Namen einzugeben, wenn neue REKORDE gefahren wurden. Sobald der Name eingegeben ist, werden die Daten automatisch gespeichert.







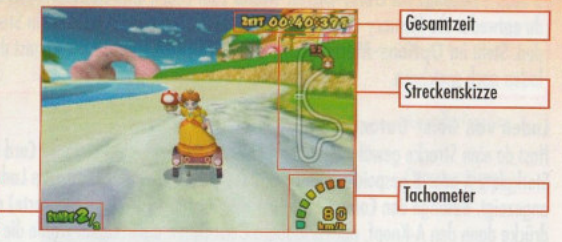

# ZEITFAHREN

Anz. Spieler 1 / TEAM Nein

Beim ZEITFAHREN werden Rennen über eine festgelegte Anzahl von Runden gefahren, um die schnellstmögliche Rennzeit zu ermitteln. Fahrer und Beifahrer tragen jeweils einen Pilz bei sich.



## Bildschirminformation




## Regeln des Zeitfahrens

**Namenseingabe**

Im **Zeitfahr-Modus** trägst du gleich zu Anfang deinen Namen ein. Betätige den Control Stick ▲▼, um Buchstaben zu wechseln und auszuwählen. Dann drücke den A-Knopf, um deine Wahl zu bestätigen. Damit schließt du die NAMENSEINGABE ab und das **Fahrerauswahl-Menü** erscheint.




**Ergebnisbildschirm**

Ist das Rennen vorbei, erscheint die Gesamtzeit und die jeweilige Rundenzeit. Wenn deine Gesamtzeit unter den bisherigen angeführten Zeiten liegt, werden die Ränge neu verteilt.



## Die Geister

Ein Geist ist die Aufzeichnung eines Rennens von einem bestimmten Spieler auf einer bestimmten Strecke, die beim ZEITFAHREN gefahren wurde. Du kannst diese Aufzeichnung als transparenten „Geist" anzeigen lassen, der dann genau so fährt, wie der Spieler, der ihn zuvor gesteuert hat.

GEIST-DATEN können auf der Memory Card (Speicherkarte) gespeichert werden. Pro Geist werden 5 Blöcke benötigt. Im **Geist-Daten-Menü** zum Laden oder Speichern von Geist-Daten kannst du entweder die Memory Card (Speicherkarte) in Steckplatz A oder die in Steckplatz B verwenden. Steht im **Options-Menü** die Option ZEITFAHR-GEIST auf AUS, kannst du weder Geist-Daten laden noch speichern.

### Laden von Geist-Daten

Hast du eine Strecke gewählt, von der du Geist-Daten auf einer Memory Card (Speicherkarte) in Steckplatz A oder B gespeichert hast, wird das **Geist-Daten-Menü** zum Laden von Geist-Daten angezeigt. Betätige den Control-Stick, um eine Memory Card (Speicherkarte) auszuwählen und drücke dann den A-Knopf, um verfügbare Geist-Daten anzuzeigen. Wähle die gewünschten Geist-Daten aus und drücke dann den A-Knopf, um deine Wahl zu bestätigen. Drücke den B-Knopf, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.

### Speichern von Geist-Daten

Nach einem Rennen oder auch während der Wiederholung eines Rennens kannst du GEIST SPEICHERN aus dem **Pausen-Menü** auswählen, um zum **Geist-Daten-Menü** zum Speichern von Geist-Daten zu gelangen. Wähle mit dem Control Stick eine Memory Card (Speicherkarte) aus und drücke den A-Knopf, um deine Wahl zu bestätigen. Wähle bereits bestehende Geist-Daten aus, die du überschreiben willst, und drücke erneut den A-Knopf, um zu speichern.

Wenn du bestehende Daten überschreibst, sind diese Daten unwiederbringlich verloren. Sei also vorsichtig!

**Das Speichern von Geist-Daten ist nicht möglich, wenn**

- ein Rennen zu lange dauert.
- das Rennen langsamer gefahren wurde, als bereits gespeicherte Geist-Daten.

Wählst du nach dem Rennen oder im **Pausen-Menü** ERNEUT FAHREN, werden die zuletzt gespeicherten Geist-Daten oder die Daten vom zuletzt gespielten Rennen automatisch geladen.





# VERSUS

Anz. Spieler 2 – 4 / Kategorie 50 – 150 / TEAM Ja

Entscheide dich für diesen Modus, in dem 2-4 Freunde gegeneinander antreten können. Wählt eure Lieblingsstrecke aus und ab geht's! Das Rennen ist beendet, wenn der vorletzte Spieler ins Ziel gerauscht ist.

## Bildschirminformation

**Bei zwei Spielern:**




**Bei drei Spielern:**




**Bei vier Spielern:**




**Item-Box-Einstellungen**

Du kannst die Häufigkeit der erscheinenden Items aus den Item-Boxen im **Options-Menü** festlegen.

**STANDARD:** Alle Items erscheinen mit ausgewogener Regelmäßigkeit.
**EINFACH:** Items des Angriffs tauchen kaum auf.
**FURIOS:** Hauptsächlich Items des Angriffs tauchen auf.
**KEINE:** Weder Item-Boxen noch Doppel-Item-Boxen erscheinen.

**Rundeneinstellung**

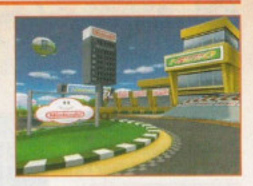
Du kannst die Anzahl der Runden, die im **Versus-Modus** gefahren werden sollen, im **Options-Menü** einstellen.

# Strecken

Hier werden nun einige Strecken vorgestellt, die du im **Grand Prix-, Zeitfahr-** und **Versus-Modus** sehen wirst.

## *PILZ-CUP*

### LUIGIS PISTE



Obwohl der Kettenhund etwas lärmt, ist diese Strecke recht friedlich. Die beiden geraden Abschnitte dieser Strecke verlaufen parallel zueinander. So kannst du sehen, wie dir deine Gegner entgegenkommen. In den Kurven kannst du zwischen den außen gelegenen Beschleunigungsstreifen wählen oder auf der Innenseite ein wenig abkürzen. Das liegt ganz bei dir!

### PEACH BEACH



Das bevorzugte Ausflugsziel von Prinzessin Peach! Aber Vorsicht, die schäbigen Kataquax treiben am Strand ihr Unwesen. Die Strecke ändert sich mit dem Wasserstand! Also achte darauf und nutze die Gelegenheit für einen abkürzenden Schlenker.

## *BLUMEN-CUP*

### PILZ-BRÜCKE



Eines der charakteristischsten Wahrzeichen des Pilz-Königreichs. Diese Brücke ist stark befahren, also verursache keine Karambolage! Obwohl das Auto mit all den Pilzen ja fast dazu einlädt...

### MARIOS PISTE



Dies ist die Hauptstrecke bei MARIO KART: DOUBLE DASH!!. Altbekannte Bewohner vom Pilz-Königreich können hier und dort gesichtet werden. Die Strecke ist recht kurvenreich. Sie eignet sich hervorragend dazu, das Driften zu üben!

## *STERN-CUP*

### SORBET-LAND



Diese wunderschöne Strecke liegt unter einer dicken Schneedecke. Aber lass dich nicht von dem schönen Anblick zum Träumen verleiten. Das Eis ist auch hier glatt! Unvorsichtiges Fahren kann in einer Massenkarambolage enden.

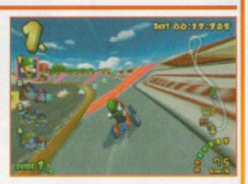
### PILZ-CITY



Diese Strecke führt durch Pilz-City bei Nacht. Dort verirrt man sich schnell! Das Geheimnis liegt darin, dem Stadtverkehr auszuweichen.

**Beschleunigungsstreifen**

Auf manchen Strecken findest du Beschleunigungsstreifen. Lenk dein Kart darüber hinweg, um einen kleinen Turboschub zu erhalten.





# WETTKAMPF

Anz. Spieler 2 – 4 / TEAM Ja

Genug Rennen gefahren? Im **Wettkampf-Modus** kannst du dich in drei verschiedenen Wettkämpfen in vier verschiedenen Arenen mit deinen Freunden messen.



## BALLON-WETTKAMPF

Verlierst du die Ballons an deinem Kart, scheidest du aus! Jedes Mal, wenn du von etwas getroffen wirst oder gegen ein Item fährst, verlierst du einen Ballon. Alle Fahrer können alle Spezial-Items benutzen.

**Zwei Spieler:**




**Ballonverlust**

1. Ein gegnerisches Item trifft dich, so dass du rotierst oder einen Salto schlägst.
2. Du fährst über den Rand der Arena.
3. Du wirst von einem Kart gerammt, das einen Stern oder einen Pilz einsetzte.
4. Du wirst von einer Slide-Attacke getroffen.

**Kannst du Ballons zurückerlangen?**
Hast du nur noch zwei Ballons oder weniger, dann setze Methode 3 oder 4 ein und klaue einen Ballon von einem deiner Gegner!



## INSIGNIEN-DIEBSTAHL

Schnapp dir das INSIGNE, das sich in der Arena befindet und ein Timer fängt an, rückwärts zu laufen. Nimmt dir bis zum Ablaufen der Zeit niemand das INSIGNE wieder ab, hast du gewonnen. Passiert das aber vor Ablaufen der Zeit, so beginnt das ganze Spiel von vorn. Auch hier stehen allen Fahrern alle Spezial-Items zur Verfügung.



**Zwei Spieler:**




**Insignienverlust**

1. Ein gegnerisches Item trifft dich, so dass du rotierst oder einen Salto schlägst.
2. Du fährst über den Rand der Arena.
3. Du wirst von einem Kart gerammt, das einen Stern oder einen Pilz einsetzte.
4. Du wirst von einer Slide-Attacke getroffen.

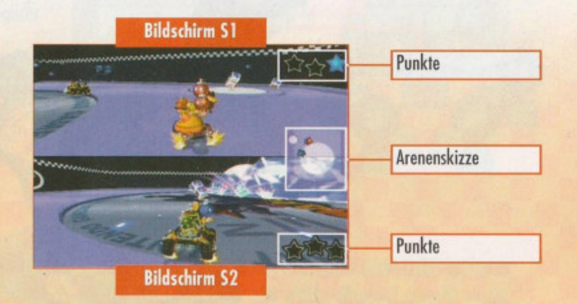
**Wie man das Insigne klaut!**
Setze Methode 3 oder 4 wie oben beschrieben ein, um einem Gegner das INSIGNE zu entwenden.



## BOB-OMB-WURF

Zielen! Fertig? Feuer! Versuche, deine Gegner mit BOB-OMBS zu treffen. Jedes Mal, wenn das passiert, kassierst du einen Punkt. Je nach Spieleranzahl gewinnt derjenige mit drei oder vier Punkten. Aber Vorsicht, erwischt es dich, dann verlierst du einen Punkt. Die einzigen Items, die in diesem Wettkampf auftauchen, sind BOB-OMBS. Fahrer und Beifahrer können mehrere BOB-OMBS gleichzeitig bei sich tragen. Wenn eine deiner eigenen BOB-OMBS nahe bei dir explodiert, so ist das nicht schlimm!

**Zwei Spieler:**



# Wettkampf-Arenen

Hier siehst du die vier Arenen, die nur für den **Wettkampf-Modus** geschaffen wurden.

**KEKS-LAND**

Kämpfe auf einem riesigen Keks! Triff deine Gegner aus der Ferne. Wirf Items über die vier bunten Glasuren!



**BLOCK-CITY**

Eine eckige Arena aus verschiedenen Blöcken. Jage deine Gegner, aber gib dabei Acht auf die Kreuzungen. Eine gefährliche Angelegenheit!



**NINTENDO GAMECUBE**

Was ist das??? Ein gigantischer NINTENDO GAMECUBE??? Hier gibt es keine Hindernisse. Das heißt: Wilde Action pur!



**RÖHREN-PLATZ**

Nutze die Röhren, um von einer Ebene zur anderen zu gelangen. Diese Arena ist groß! Hier kann man viel herumfahren, aber kann man sich auch vor seinen Gegnern verstecken?!?







# LAN-Einrichtung

Mit dem NINTENDO GAMECUBE Breitband-Adapter (separat erhältlich), handelsüblichem Hub und LAN-Kabeln kannst du eine LAN-Verbindung aufbauen, so dass jeder Spieler MARIO KART: DOUBLE DASH!! auf seinem eigenen Fernsehgerät spielen kann!

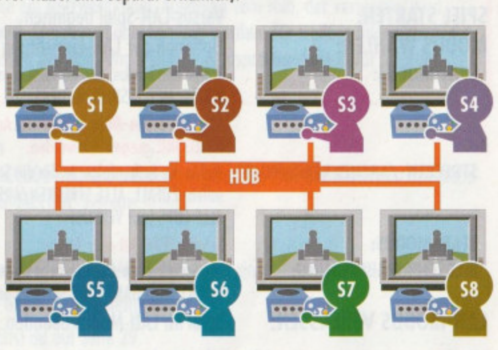
LAN ist die Abkürzung für „Local Area Network" (Lokales Netzwerk) und bezieht sich auf begrenzte Bereiche, wie Haushalte, Schulen oder Firmen. Mit dem NINTENDO GAMECUBE gibt es zwei verschiedene Arten, ein LAN aufzubauen.

Du kannst ein LAN aufbauen, indem du mit LAN-Kabeln die Breitband-Adapter, einen Hub und sämtliche NINTENDO GAMECUBE-Systeme verbindest (Breitband-Adapter, 10BASE-T-Hub und LAN-Kabel sind separat erhältlich).

Wenn du ein LAN mit lediglich zwei NINTENDO GAMECUBE-Systemen aufbauen willst, kannst du ein Crossover-Kabel verwenden, um die Breitband-Adapter beider Systeme miteinander zu verbinden (Breitband-Adapter und Crossover-Kabel sind separat erhältlich).

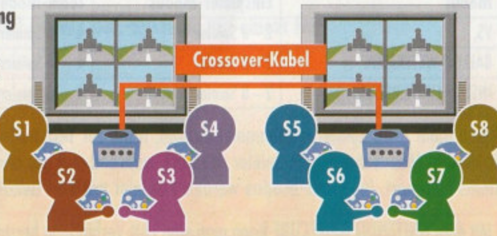
**Spielen unter Verwendung eines Hubs**

Verwende mehrere Fernseher, um mit bis zu acht Spielern Rennen zu fahren.




**Spielen unter Verwendung eines Crossover-Kabels**

Diese Verbindung ermöglicht es bis zu acht Spielern, auf geteilten Fernsehbildschirmen zu spielen.




MARIO KART: DOUBLE DASH!! bietet nicht nur Kart-Duelle mit einem Kart pro Bildschirm. Split-Screen und **Team-Modus** ermöglichen noch viele weitere Variationen für Mehrspieler-Matches!

Wenn du ein LAN aufbaust, dann achte darauf, dass bei ALLEN NINTENDO GAMECUBE-Systemen dieselbe Bildschirmdarstellung (entweder **50Hz-Modus** oder **60Hz-Modus**) gewählt wurde. (Siehe Seite 12 für weitere Informationen über die Auswahl der Bildschirmdarstellung.)



## Versus-Modus im LAN-Modus




Sobald alle teilnehmenden NINTENDO GAMECUBE-Systeme miteinander verbunden worden sind, bitte bei allen NINTENDO GAMECUBE-Systemen die POWER-Schalter betätigen (S.10 – 11).

Die LAN-MODUS-Option erscheint auf allen **Titelbildschirmen**. Sobald der LAN-MODUS angewählt, von allen Spielern bestätigt und somit die Verbindung aufgebaut wurde, erscheint das **Modusauswahl-Menü**. Sind alle Spieleinstellungen vorgenommen, drücke den A-Knopf, um den **Titelbildschirm des LAN-Modus** aufzurufen. Wähle SPIEL STARTEN, beende den Anmeldevorgang und das Rennen kann losgehen.



## Versus-LAN-Menü

Verwende den Control Stick ▲▼, um eine Option anzuwählen, richte sie ein mit Hilfe des Controls Sticks ◀▶ und drücke den A-Knopf zur Bestätigung. Ist dieser Vorgang abgeschlossen, gelangst du zum **Titelbildschirm des LAN-Modus**.

**SPIEL STARTEN:** Versus-LAN-Spiel beginnen

**MODUS WÄHLEN:** Optionen der LAN-Einrichtung einstellen

**SPIEL-MODUS:** Wähle den Modus, den du spielen möchtest: VERSUS, BALLON-WETTKAMPF, INSIGNIEN-DIEBSTAHL
Nur im **Versus-Modus** kann die Anzahl der Runden und die KATEGORIE ausgewählt werden.

**STRECKEN-/ARENENREIHENFOLGE:** Wähle die Reihenfolge, in der die Strecken (Arenen) gespielt werden sollen: ZUFALL, ALLE STRECKEN/ARENEN, NUR EINE STRECKE/ARENA, ALLE CUPS (nur VERSUS)

**TEAM-MODUS:** Schalte TEAM AN oder AUS.

**BILDSCHIRMAUFTEILUNG:** Die **Splitscreen-Option** steht nicht zur Verfügung, wenn mehr als 4 NINTENDO GAMECUBE-Systeme angeschlossen sind.

**LAN-MODUS VERLASSEN:** Spiel im LAN-Modus beenden.

| Modus | Einspieler-Modus | Team-Modus |
|---|---|---|
| VS. | 2 – 8 Spieler | 4 – 16 Spieler |
| BALLON-WETTKAMPF | 2 – 8 Spieler | 4 – 16 Spieler |
| INSIGNIEN-DIEBSTAHL | 2 – 8 Spieler | 4 – 16 Spieler |

Wenn mehr als 8 Spieler teilnehmen möchten, muss der **Team-Modus** gewählt werden. In diesem Modus steuert ein Spieler das Kart, während sich der andere um den Einsatz der Items kümmert. Im **Team-Modus** werden 2 Spieler pro Kart benötigt.

Mit dem NINTENDO GAMECUBE kann man eine LAN-Verbindung herstellen, indem man die Systeme und einen Hub mit Breitband-Adapter und LAN-Kabel verbindet. Für Online-Spiele kannst du dieses Netzwerk nicht nutzen.

Falls während der LAN-Einrichtung ein Fehler auftritt, befolge die Bildschirm-Anweisungen und versuche, die Verbindung erneut aufzubauen.

Siehe S. 31 – 32 , um nähere Informationen zur benötigten Ausstattung und zur LAN-Einrichtung zu erhalten.





## Verbinden mehrerer NINTENDO GAMECUBE-Systeme mit einem Hub

Mittels eines handelsüblichen 10BASE-T Hubs und eines LAN-Kabels können maximal acht NINTENDO GAMECUBE-Systeme miteinander verbunden werden, so dass bis zu acht Spieler Wettkämpfe über LAN austragen können.

### Erforderliche Ausstattung

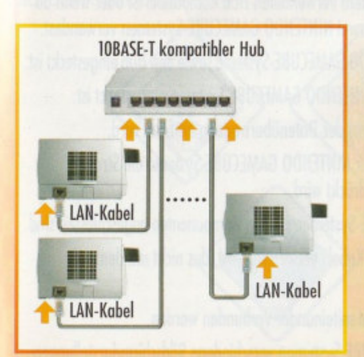
- NINTENDO GAMECUBE-Systeme mit Breitband-Adapter: .............. 2 bis 8
- MARIO KART: DOUBLE DASH!!-Discs: .............................. 1 pro System
- Memory Card (Speicherkarte) mit MARIO KART: DOUBLE DASH!!-Spieldaten: .. 0 bis 8
- NINTENDO GAMECUBE Controller: .................................. 1 pro Spieler
- 10BASE-T Hub (Anzahl der Ports: 1 pro System): .................. 1
- Mit dem Hub kompatible LAN-Kabel: ............................... 1 pro System

Ein LAN-Kabel ist üblicherweise ein Netzwerkkabel. Abhängig vom Hub, der verwendet wird, können (in seltenen Fällen) auch Crossover-Kabel benötigt werden. Für weitere Informationen lies bitte die Gebrauchsanweisung des Hubs und wähle dementsprechend die dafür erforderlichen Verbindungskabel aus.

### Verbindungsmöglichkeiten

1. Schalte alle NINTENDO GAMECUBE-Systeme aus und verbinde die LAN-Kabel mit den Breitband-Adaptern jedes NINTENDO GAMECUBE-Systems.
2. Schalte den Hub ein.
3. Lege eine Game Disc in jedes NINTENDO GAMECUBE-System ein.
4. Schalte nun alle NINTENDO GAMECUBE-Systeme ein.
5. Weitere Informationen erhältst du auf Seite 29.

### Verbindung der NINTENDO GAMECUBE-Systeme mit einem Hub




Bitte lies auch die Gebrauchsanweisung deines Hubs, um Informationen zur korrekten Handhabung zu erhalten.
Bitte verbinde keine NINTENDO GAMECUBE-Systeme mit dem Hub, die nicht verwendet werden.

# 24-MONATIGE GEWÄHRLEISTUNG

Für einen Zeitraum von 24 Monaten ab dem Datum des Kaufs innerhalb des Europäischen Wirtschaftsraums gewährleistet die Nintendo of Europe GmbH wie folgt dem Käufer, dass dieses Produkt zum Zeitpunkt des Kaufs frei von Mängeln in Material und Verarbeitung ist:

- Nintendo wird andernfalls kostenfrei für den Käufer nach eigener freier Wahl das mangelhafte Produkt entweder reparieren oder austauschen. Andere Ansprüche gegen Nintendo bestehen aufgrund dieser Gewährleistung nicht, insbesondere ergibt sich aus dieser Gewährleistung kein Anspruch auf Schadensersatz.
- Diese Gewährleistung tritt nicht ein, wenn der Mangel dadurch entstanden ist, dass der Käufer und/oder irgendein Dritter nachlässig mit dem Produkt umgegangen sind, es in unvernünftiger Weise genutzt haben, es verändert oder nicht ordnungsgemäß repariert oder es anders als in Übereinstimmung mit der von Nintendo herausgegebenen Bedienungsanleitung genutzt haben. Die Gewährleistung tritt ferner nicht ein, wenn der Mangel durch eine zufällige Beschädigung des Produktes entstanden ist.

Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass diese Gewährleistung zusätzlich zu etwaigen gesetzlichen Gewährleistungsansprüchen gewährt wird, die dem Käufer als Verbraucher gegenüber demjenigen Einzelhändler zustehen können, von dem er das Produkt gekauft hat. Diese gesetzlichen Ansprüche werden durch die vorliegende Nintendo-Gewährleistung in keiner Weise eingeschränkt.

Sollte ein Mangel vorliegen, der von dieser Gewährleistung erfasst wird, wenden Sie sich bitte an:

**Nintendo of Europe GmbH**
**Reparaturabteilung**
**Nintendo Center • 63760 Großostheim**

Wenn Sie das Produkt an die Nintendo of Europe GmbH einschicken, verwenden Sie bitte, wenn möglich, die Originalverpackung und fügen Sie eine Beschreibung des aufgetretenen Mangels sowie, soweit vorhanden, eine Kopie Ihres Kaufnachweises bei, aus dem das Kaufdatum ersichtlich ist.

Falls die 24-monatige Gewährleistungsfrist bereits abgelaufen ist oder der Mangel nicht von dieser Gewährleistung erfasst wird, wird die Nintendo of Europe GmbH möglicherweise dennoch bereit sein, das Produkt zu reparieren oder auszutauschen. Für weitere Informationen hierzu und insbesondere zu den Einzelheiten etwaiger Kosten für diesen Service wenden Sie sich bitte an:

**Nintendo of Europe GmbH**
**Konsumentenberatung**
**Tel.: 0180 / 5 00 58 06 (0,12 EURO pro Minute)**



## SERVICE

Bei der Nintendo **Konsumentenberatung** gibt es unter der Rufnummer **0180 – 5 00 58 06** (0,12 € pro Minute) Antworten zu allgemeinen und technischen Fragen rund um Nintendo.

Bei Spielefragen hilft die Nintendo **Spieleberatung** unter der Rufnummer **0190 – 00 00 00** (ein Anruf kostet max. 1,50 € aus dem deutschen Festnetz) gerne weiter.

Beide Hotlines sind montags bis freitags von 13 bis 17 Uhr erreichbar.

## SERVICE 24:7

Zusätzlich zu den beiden Live-Hotlines haben wir noch weitere Service-Angebote, die 24 Stunden täglich genutzt werden können:

**Consumer Service Online:** Ob technische Daten, Infos zu original Nintendo-Zubehör und Ersatzteilen, Erklärung der diversen Anschlussmöglichkeiten der Nintendo-Geräte und Hilfe bei der Durchführung einer Fehlersuche – Informationen dazu und selbstverständlich vieles mehr erfährt man unter **www.nintendo.de**.

**Nintendo Helpline:** Auch unter der Rufnummer **0190 – 10 10 00** (legion, 0,62 € pro Minute aus dem deutschen Festnetz) erhält man Tipps und Spielehilfen zu zahlreichen Nintendo-Titeln.

**Nintendo GameCube Helpline:** Die Rufnummer **0190 – 91 20 20** (legion, 1,24 € pro Minute aus dem deutschen Festnetz) hält Tipps und Spielehilfen speziell zu diversen Nintendo GameCube-Titeln bereit.

**Nintendo SMS2Mail:** Mittels Premium SMS können schriftliche Spielehilfen zu vielen Nintendo-Titeln bestellt werden. Diese werden dann per E-Mail mit einer PDF-Datei an die angegebene E-Mail-Adresse gesendet.

**Nintendo Fax-Abruf:** Mit einem Faxgerät können hier schriftliche Tipps und Spielehilfen zu vielen Nintendo-Titeln abgerufen werden.

Genauere Informationen zu **SMS2Mail** und dem **Fax-Abruf** gibt es auf den Consumer Service-Seiten von www.nintendo.de oder bei der Nintendo Konsumentenberatung.




**Deutschland:**
Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center, 63760 Großostheim
http://www.nintendo.de

**Österreich:**
Stadlbauer Marketing + Vertriebs Ges.m.b.H.
Handelszentrum 6, A-5101 Bergheim

**Schweiz/Suisse:**
Waldmeier AG, Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel




PRINTED IN GERMANY